HIVER NUCLÉAIRE / FICHES DE PERSONNAGES

Merci de participer au GN *Les Sentes : Hiver Nucléaire* !

Je vais vous demander de choisir un personnage dans cette liste et de me faire connaître votre choix au plus vite, afin que je mette à jour le fichier.
Les personnages pouvant évoluer un tout petit peu, attendez mon signal avant d'imprimer votre fiche.
Si le personnage que vous avez choisi ne vous plaît pas tout à fait, faites-le moi savoir, nous verrons ensemble comment le transformer.
Si aucun personnage ne trouve grâce à vos yeux, nous verrons ensemble comment en créer un nouveau.
Ces deux options de personnalisation ne seront plus disponibles à partir d'une certaine date.

Les personnages sont répartis entre quatre communautés :

Deux communautés disposent d'un pouvoir spécial.
Les **Lazares** peuvent **ressusciter les morts** moyennant un sacrement religieux. Les personnes qui jouent les morts décident si le sacrement fonctionne, et si oui, si elles reviennent en tant que zombies décérébrés ou en tant que revenants capables d'interactions plus humaines.
Les personnes de la **Milice** peuvent **soumettre les autres**. Il leur suffit de mettre leur main à 20 cm de la tête d'une personne et celle-ci ne peut ni parler ni agresser physiquement le membre de la milice. **Ce pouvoir va être perdu en cours de jeu**. Chaque personne de la milice doit évaluer à quel moment elle perd son pouvoir. Pour le signaler, elle tente de l'utiliser mais en tremblant de la main : c'est le signal que son pouvoir a disparu. Tous les membres de la milice doivent avoir perdu leur pouvoir au plus tard 1/2h avant la fin du jeu.
Ce pouvoir ne s'applique pas entre personnes de la Milice, à l'exception de **Commissaire** qui peut soumettre d'autres personnes de la Milice.

LES LAZARES
Seule la résurrection sous forme de zombie garantit la pureté de l'âme.
Face à une communauté, nous tenons un discours ambigu sur l'âme immortelle.
Face à un individu, nous le tuons puis le ressuscitons.
Des lazares tentent de créer des morts-vivants conscients, et d'autres professent la zombification des lazares mêmes.

LES ASSIGNES
Jadis nous fûmes bagnardes, aujourd'hui nous sommes libres.
Face à une communauté, nous défendons nos intérêts.
Face à un individu, si c'est un bagnard nous le capturons et le revendons, sinon nous le détroussons.
Des assignes sont des bagnards libérés et d'autres des bagnards évadés.

LES FORÇÂTRES
Pour expier nos crimes de corps et nos crimes de pensées, nous voilà en pleine forêt à exécuter des travaux forcés.
Face à une communauté, nous la bouclons.
Face à un individu, nous négocions tout ce que nous pouvons.
Des forçâtres prônent l'évasion, d'autres les châtient car c'est folie de vouloir s'évader.

LA MILICE
Nous parcourons la forêt pour faire régner l'ordre et la justice.
Face à une communauté, nous évaluons son degré de nuisance.
Face à un individu, nous effectuons un interrogatoire en règle.
Des membres de la milice pensent être les maîtres du peuple, et d'autres pensent être au service du peuple.

(Un personnage, Skalde, ne fait partie d'aucune communauté. C'est un personnage d'orga.)

Contexte et mots-clés :

Voici le contexte lié à l'univers de jeu (Millevaux) qui vous sera utile pour comprendre les fiches de personnage :
Le monde est en **ruine**. La **forêt** a tout envahi. L'**oubli** nous ronge. L'**emprise** transforme les êtres et les choses. L'**égrégore** donne corps à nos peurs. Les **horlas** se tiennent tapis près de nous.
Cet univers de jeu est volontairement très malléable et soumis à votre interprétation, donc ne vous attendez pas à ce que je vous renseigne sur ses arcanes : vos hypothèses sont les bonnes.

Voici la liste abrégée des personnages disponibles :

Les noms des personnages sont **neutres**. À vous de décider du genre de votre personnage.

LAZARES :
+ **Sertie** : Je fabrique des bijoux avec trois fois rien pour embellir la vie de la communauté et fournir des objets mémoriels.
+ **Astrale** : Je guide les membres de la communauté qui ont besoin d'explorer les forêts limbiques, le monde des morts, des horlas, des révélations et de la téléportation.
+ **Fossoie** : J'assure les rites funéraires. On me paie d'un souvenir. Ainsi j'assume humblement une charge indispensable pour la communauté.
+ **Cèdre** : Je raconte des mythos, de beaux ailleurs, des champs de roses et d'amandiers. La communauté a besoin d'espoir, fusse-t-il illusoire.
+ **Ascèse** : Je me prive de tout par choix personnel ou pour le profit de la communauté.

ASSIGNES :
+ **Chamagne** : Je réponds aux questions et aux douleurs de la communauté en me laissant posséder par les horlas ou en faisant parler les horlas qui possèdent les autres.
+ **Quidame** : Officiellement, je ne représente rien au sein de la communauté. Mais c'est moi qui la fait fonctionner en donnant tous les ordres dans l'ombre.
+ **Oblitère** : Je pense que l'oubli est une bénédiction, qui apporte la paix et le pardon, et je pousse la communauté à laisser sa mémoire derrière elle.
+ **Caducque** : L'âge et la maladie font de moi un fardeau pour la communauté, ou une chance, puisque ma dépendance entretient le sentiment de solidarité.
+ **Escarboucle** : J'entretiens le feu pour la communauté. Sans moi, elle serait condamnée au froid et à la nuit. Les cendres et les braises me fascinent.

FORÇÂTRES :
+ **Besogne** : Je m'occupe de toutes les petites tâches pénibles ou ingrates qui peuvent décharger la communauté.
+ **Saltarelle** : Je chante et je danse pour que la communauté oublie ses tourments et se rappelle des belles choses, pour le meilleur et pour le pire.
+ **Personne** : Je ne sers à la rien à la communauté sinon lui rappeler à quel point on peut tomber bas. Je suis sale, indigent et sujet aux dépendances. J'ai mon histoire, mais qui ça intéresse ?
+ **Dentelle** : Je couds et je ravaude les vêtements et les cœurs de la communauté. On dit qu'un peu de mémoire et de magie est capturée dans mes fils.
+ Flanelle : Malgré l'apocalypse, je garde de nobles atours et de belles manières. Je suis un exemple de résilience pour la communauté.

MILICE :
+ **Volente** : Je mets ma force au service de la communauté, pour le meilleur et pour le pire.
+ **Cagoule** : Personne n'aime infliger des punitions alors au sein de la communauté, c'est moi qui m'en charge. On me sert le pain à l'envers. Je ne mérite pas un tel mépris alors que je rends service.
+ **Sycophante** : Je dénonce les personnes qui commettent des crimes et en échange on me paie avec des choses qui me manquent : biens, souvenirs, médicaments, relations… Je dis œuvrer pour le bien commun.
+ **Commissaire** : Je m'assure que la communauté respecte l'orthodoxie prônée par le régime même si nous sommes en exil.
+ **Gage** : Quand un membre de la communauté veut se venger d'un autre, je lui propose mes services. Je mets de l'huile dans les rouages et empêche que la communauté se déchire ouvertement. Je le fais proprement, discrètement et sans haine.

SANS COMMUNAUTÉ :
+ **Skalde** (réservé) : Je raconte des histoires et je chante pour distraire, instruire ou cimenter la communauté.

Quand vous recevrez votre fiche de personnage, vous y trouverez beaucoup d'infos mais pas de panique ! Beaucoup de choses sont facultatives. Parmi vous, seules les personnes les plus complétistes ou en besoin de cadre s'attacheront à jouer un maximum du contenu de leur fiche. Ce petit tableau va vous aider à vous repérer dans la fiche :

Votre communauté	Temps fort communautaire auquel vous devez participer au début du jeu	Temps fort communautaire sans horaire fixe (à décider entre vous)
Votre mission de vie / métier (application facultative)	Votre destin (application facultative)	Rituel 1 (fixez-vous une difficulté de 1 à 3, ce sera le nombre de rituels que vous devrez effectuer avant la fin du jeu. Si vous échouez, vous vous transformez en monstre).
Rituel 2	Rituel 3	Rituel 4
Rituel 5	Technique / Question / Résolution : ces deux fiches d'aide de jeu sont d'application facultative. « Technique » vous donne un conseil d'interprétation, « Question » une interrogation que peut avoir votre personnage ou une question à poser aux autres, « Résolution » vous propose une façon de trancher un litige (combat, diplomatie, enquête…)	
Liens : Les liens que vous avez avec d'autres personnages du fait de leurs missions et destins.		